

Arbeitsbeschreibung: VOIDOV~

Eine Szene wird im virtuellen Raum konstruiert, die aus einfachen Elementen wie Linien und Quader besteht. Diese wird programmiert und gerendert, um danach als Shadowmap vom virtuellen Spot(Lichtquelle) in der Szene auf die zuvor gerenderte Szene projiziert zu werden. Unter einer Shadowmap kann man sich eine Art Filter vorstellen der in der Lichtquelle installiert wird. Hier ist der Filter jedoch animiert und fungiert nicht nur als zusätzliche Schattenquelle sondern auch als zusätzliche Lichtquelle. Es entsteht eine Verdoppelung die nicht konstant oder regelmäßig ist und dadurch neue interessante Strukturen und Patterns erzeugt.

In der Animation VOIDOV~ geht es mir also darum die Zwischenbereiche herauszuarbeiten die bei dieser Verdoppelung entstehen. Besonders die neue Art von Räumlichkeit und Zeitlichkeit die durch diese gleichzeitige Auslöschung und Projektion entsteht finde ich besonders spannend. Es kommt einerseits Licht und Schatten von der eigentlichen Szene im virtuellen Raum und dann nochmal Licht und Schatten von der Shadowmap die noch einmal auf die gleiche Szene drüberprojiziert wird. Die dadurch entstehende Räumlichkeit und Bewegung bzw. die daraus resultierenden ästhetischen Lösungen des Programms sind Kern dieser Arbeit.

Das gleichzeitige konstruieren und zerstören von Licht, Schatten und einfachen Elementen wird somit zu einer Quelle chaotischer Abläufe die die Software vor neuen Aufgaben stellt und „seltsam“ gelöst wird.

Sound: NOISEkomposition

Manuel Knapp